Periodico di informazione sul mondo Sinclair e Spectrum

N°7 Febbraio - Marzo 2005

In questo numero:

Editoriale

ZX Notizie compie un anno. Dopo il successo e i feedback positivi ricevuti grazie a tutti voi questo progetto prosegue con ancora piu' notizie arricchendo così il contenuto della rivista.
Dal numero precedente anche l'impostazione del giornale stesso cambia: non solo notizie ma anche interviste interessanti ai personaggi che nel passato o che tutt'ora ruotano attorno al mondo dello ZX. Tirando le somme il 2004 e' stato un anno importante per lo Spectrum soprattutto nel campo delle competizioni. Un po' meno per quanto riguarda la produzione di nuovo software ma ci auguriamo che nei prossimi mesi possa cambiare qualcosa anche da questo punto di vista. Questo numero e' ricco di interviste davvero interessanti: RamSoft e DB/S4E dalla Toscana ci parleranno dei loro progetti e delle loro ambizioni. Si parlera' di Tolla in Festa e di notizie che hanno girato il mondo nel periodo di Dicembre 2004, qualche curiosita' e del Quorum che e' il clone del mese di questo numero. Non mi resta che augurarvi buona lettura!

zxspectrum@hal.varese.it

ZX: che passione!

Di hobby ce ne sono tanti: molti collezionano monete, francobolli, cartoline. Da qualche anno e' scoppiata la passione per il cosiddetto "retrocomputing": i vetusti ormai obsoleti computer che in un primo momento vengono considerati "vecchiume", sono ora considerati degli autentici pezzi di storia dell'informatica. Gli home computers erano particolari per la forma estetica, per il sistema operativo e l'hardware montato e questo rendeva le macchine uniche. Chi colleziona computers oggi lo fa per diversi motivi: per poter finalmente permettersi una piattaforma che a suo tempo, per motivo economico, non era stata acquistata o per poter disporre di una determinata serie di computers in particolare per motivo prettamente affettivo. Davide B. (soprannominato DB/S4E autore del sito www.zxspectrum.it che contiene le rom di quasi tutti gli ZX e cloni esistenti al mondo) ci racconta un po' quella che per lui e' diventata una vera e propria passione.

Il "superclone" fatto da Davide

D: *Da quant'e' che coltivi la passione per lo ZX Spectrum? Sin da quando hai avuto il tuo primo Spectrum in modo continuativo o solo negli ultimi anni?*

DB/S4E: Sembrera' strano ma la mia passione per lo Spectrum ed il successivo acquisto e' dovuto al c64. Infatti quest'ultimo e' stato il mio primo home computer e visto la difficolta' nell'anni 80 a trovare software originale compravo in edicola le raccolte di giochi (SpecialProgram e SpecialPlaygames sopratutto...) dove in un lato della cassetta c'erano i giochi per il c64 e l'altra per lo Spectrum. Così succedeva che ero "costretto" a prendere visione dei giochi per lo Spectrum, e devo dire che a dispetto della risoluzione inferiore di quast'ultimo le immagini erano piu' definite e nitide specialmente le schermate introduttive, In piu' un gioco in particolare mi fece riflettere: Ant Attack.
Lo vidi sul 48k gommoso di mio cugino, appoggiato sulle ginocchia collegato alla TV nel suo salotto, rimasi affascinato dalla grafica isometrica. Anche se facevo presente a mio cugino tutti i difetti dello Speccy confrontato con il C64 (mancava l'interruttore d'accensione, power LED, audio dalla TV, porta joy) la voglia per quell'oggetto pieno di fascino e carattere era nata. Per un po' ho continuato a difendere a spada tratta il c64 poi con l'arrivo del 128K coadiuvato dalla qualita' del sostware prodotto in UK mi decisi all'acquisto della Magic Black Box! Poi con il passare del tempo la passione per lo speccy e' sfumata pero' a differenza dei vari computer che ho avuto il mio 128K non lo ho venduto. La passione e' rinata nel 1999 quando su internet trovai alcuni emulatori zx per il PC: X128, R80. Con essi venni a conoscenza anche dei cloni, in particolare i russi Pentagon e Scorpion. Poi devo dire che la passione e' sfociata in mania iniziando a recuperare Spectrum, interfaccie, cloni, giochi. Qui ho anche iniziato a raccogliere e catalogare le ROM dello ZX dato che avevo avuto difficolta' a trovare alcune ROM specialmente dei cloni russi. Da questa ricerca nasce il mio sito www.zxspectrum.it.

Davide con il Granrommax

D: *Cos'e' che ti ha invogliato a collezionare Spectrum e non anche altri computers? Per quale motivo?*

DB/S4E: Vari motivi:
- la qualita'del sotware prodotto (giochi sopratutto) rapportata alla semplicita' del computer, dove si vede la presenza di idee nuove e contenuti originali (Deux of Machina, SurfChamp, Ant Attack, Manic

Miner, Knigh Lore, SkoolDaze e tanti altri..). Guarda un po' cosa offre oggi il panorama videoludico: 3D in prima persona, strategici alla C&C, simulatori guida/volo, l'ennesima versione 3d di calcio... Idee originali: ZERO.
- l'immenso mondo dei cloni: l'archiettetura semplice dello Spectrum (escluso la ULA) ha permesso il proliferare di diversi cloni, ognuno con la sua particolarita' e miglioramento rispetto al modello base, mi piace vedere le varie differenze fra di essi, il lavoro di reverse engineering, lo sviluppo che c'e' stato per implementare i miglioramenti che hanno portato ad avere cloni con risoluzioni maggiori, audio migliorato e interfaccie HD.
- l'hardware aggiuntivo: dato le caratteristiche minime del modello base ha permesso di trovare sul mercato molte interfacce aggiunte, dalle porte joystick, interfaccie disco, audio, snapshot, ecc. Il fatto che non ci fossero standard ben definiti dalla Sinclair ne ha sicuramente rallentato la diffusione ma ad oggi per i collezionisti malati come me si trovano ad avere molti pezzi in piu' da "cacciare".

D: *Quanti Spectrum possiedi ora?*

DB/S4E: censimento difficile da fare, fra standard, modificati e cloni direi piu' di una cinquantina.

D: *Hai intenzione di ampliare la tua collezione?*

DB/S4E: in casa mia c'e' sempre posto per uno Spectrum !

D: *Qual'e' il tuo prossimo obiettivo?*

DB/S4E: Devo dire con l'ultimo arrivo (due DISCiPLE in un colpo solo!) non c'e' niente in particolare che vorrei. Controllo regolarmente Ebay per vedere se c'e' qualche add-on interessante...

D: *Cosa ti interessa di piu' di un clone? Solo la Rom o anche altre caratteristiche?*

DB/S4E: In genere le differenze rispetto al modello originale, vedere l'evoluzione piu' logica che avrebbe avuto lo Spectrum se non ci fossero state le limitazioni dovute alla scelte di mercato. Con l'acquisizione da parte dell'Amstrad dello Spectrum sono state introdotte modifiche che non hanno tenuto conto di quello che avrebbero voluto gli utenti. Chi e' che ha apprezzato nel +3 la presenza del FDD da 3 pollici con relativa ROM modificata per il supporto del file system Amstrad ? Oppure le porte Joystick con la pedinatura NON compatibile con lo standard Atari Kempston Commodore? O la compatibilita' della ULA Amstrad GA40077 con la precedente del 128K/+2? Molto meglio un bel Pentagon 128K: accesso alla video RAM veloce, interfaccia FDD compatibile betadisk, Audio Stereo ACB, porta joystick Kempston, porta parallela ZXLPrint, Turbo 7MHz. Tutti miglioramenti che non ne pregiudicano la compatibilita' verso il basso. E' bello vedere quello che sono riusciti a costruire NON rispettando i copyright..

D: *Raccontaci qual'e' stato il "recupero" piu' interessante e/o strano.*

DB/S4E: Lo Scorpion.
E' stato acquistato grazie all'interessamento di Mac Buster che mi ha comprato il seguente materiale in Russia: la Scorpion board, Interfaccia PC Keyboard/Mouse e lo Slot Expander da un uomo di San Pietroburgo; altro materiale acquistato da un'altra persona: il General Sound, lo SMUC controller ed infine mi ha trovato un modulo GMX nuovo. Il tutto mi e' poi stato spedito NON assemblato. Qui e' iniziato il divertimento di provare a far funzionare una scheda con poca documentazione per lo piu' in cirillico ma passo dopo passo con l'aiuto delle traduzioni di Mac Buster sono riuscito a far partire la main board Scorpion e successivamente ad installare il controller tastiera ed il modulo General Sound.

Il GMX controller

Poi al tentativo di installare il controller del disco rigido ho iniziato ad aver problemi di stabilita' del sistema. Per fortuna sono stato aiutato anche da Stefano Donati (ovvero meta' Ramsoft) a cui ho prestato lo Scorpion: e' riuscito a far partire anche il controller SMUC, cosa che poi e' servita a verificare la bontà dell'emulazione dello Scorpion su RealSpectrum.

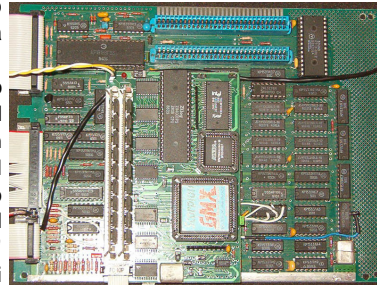
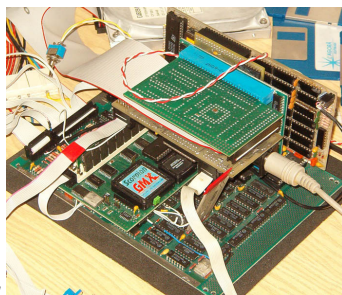
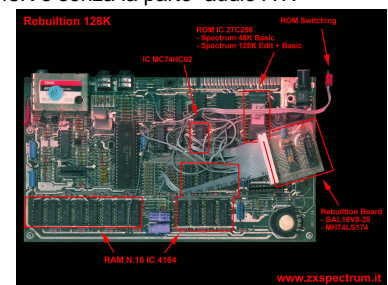
Lo Scorpion di Davide al completo

Il GMX e' il modulo che e' stato il piu' rognoso da installare. Premetto che si tratta di una scheda che e' un sistema completo con la sua ROM, RAM, parte video, utilizza la scheda Scorpion solo per comunicare con le periferiche. Deve essere installato fra CPU e zoccolo CPU, ed occorre installare una manciata di fili a giro nella scheda principale per l'uscita del monitor e tagliare qualche pista sulla scheda. L'installazione e' avvenuta sul tavolo della mia cucina con lo staff Ramsoft al completo, ci e' voluto una giornata per vedere qualche immagine sul monitor. E' stata una bella occasione per vederci e riuscire a far partire questa bestia di scheda! Da quando l'ho comprato ci sono voluti piu' di due anni per vedere il GMX all'opera ! Adesso il sistema e' funzionante ho anche installato un modem nello slot ISA presente sullo SMUC. Devo solo trovare il case con le giuste dimensioni per inserirci tutto all'interno.

D: *Quanto costa in media un clone?*

DB/S4E: A parte il prezzo del "pezzo" quello che incide sono le spese accessorie: Spedizione, dogana, trasferimento soldi.
Tutto compreso ti puo' andare dai 70 ai 150 euro.

D: *Da cosa e' composto il tuo Rebuilton 128K?*

DB/S4E: oggetto interessante...
In un primo momento comprai "solo" il kit Rebuilton 128K alla Sintech. Dopo qualche giorno mi arrivò una piccola schedina di circa 5x3 cm da cui uscivano una manciata di fili con allegato una fotocopia relativa allo schema elettrico delle modifiche da effettuare su di una scheda 48K. Le istruzioni erano in Ceco. Riusci a capire che oltre a saldare suddetta schedina era necessario modificare la board dello Speccy compresa la sostituzione dei banchi di memoria.
Impresa non semplice. Contattai quindi Thomas della Sintech che mi propose di occuparsi lui dell'operazione avvertendomi che i tempi di realizzazione erano lunghi poiche' dovevo spedire prima la scheda da lui in Germania e poi lui l'avrebbe spedita in Cecoslovacchia dove il produttore della schedina si sarebbe occupato anche dell' upgrade. Dopo circa 2 mesi circa sono finalmente riuscito ad avere il Rebuilton installato e funzionante, e come potete vedere nell' immagine sono stati anche sostituiti i banchi di memoria con 16 chip 4164, la ROM da 16k con una EPROM 27256 switchabile fra modo 48K e 128K.
Si ha in pratica un 128K ma con la ULA del 48K e senza la parte audio AY.

Nuovo MSX?

Il "cuginetto" nipponico dello Spectrum, e' stato riprogettato di recente come "one chip computer" ovvero tutto un computer ridotto ad un semplice chip grazie alla potenza FPGA e verra' prodotto Marzo 2005. Questa notizia che e' circolata recentemente si e' diffusa abbastanza ampliamente. Pochi pero' sanno che prossimamente uscira' una nuova versione di MSX 1 prodotta dall'Altera completamente compatibile con i precedenti modelli. Ecco il primo resoconto della presentazione tenuta alla "MSX Association" al PDL World 2004 di Altera:

http://ascii24.com/news/i/topi/article/2004/10/29/652296-000.html
Maggiori informazioni in inglese presso il sito ufficiale dell'MSX:
http://www.msx.org
Ricordo inoltre che l'Altera e' la ditta che produce il famoso CPLD dello Sprinter che permette di avere in un unico chip diverse configurazioni hardware contemporaneamente. Teoricamente quindi lo Sprinter avrebbe la possibilita' di poter "emulare" un MSX, CPC e qualsiasi altra macchina dotata di processore Z80.

Ramsoft: il demogroup italiano

Ramsoft e' un nome molto comune agli appassionati di Spectrum specialmente in Italia. Il gruppo e' formato sostanzialmente da 2 ragazzi toscani: Stefano (nick: Sanchez) e Luca (nick: Bart^Rs) che iniziarono la loro carriera come demomaker con semplici presentazioni sullo ZX negli anni 90. Con l'avvento del pc spostarono poi le loro attenzioni verso l'emulazione: il concetto di emulatore libero e preciso che riuscisse a simulare la maggior parte di hardware rispetto la concorrenza. Il progetto RealSpec e' ormai giunto al termine e la forza lavoro e' ora concentrata sul nuovo RealX, nativo per Windows, di cui tanto si parla in questi ultimi 2 anni. Quest'ultimo, riscritto da zero, mantiene le caratteristiche di precisione del suo predecessore che, come dice il nome stesso, implementa su un pc uno Spectrum reale; avra' una interfaccia grafica molto intuitiva e accattivante con un registratore con contagiri che fara' ricordare all'utente i gloriosi momenti passati con lo Zx.

Stefano D. (Ramsoft) a Varese parla di Spectrum

L'intervista curata da un certo "Spino" e' stata svolta qualche anno fa da un sito di emulazione (il famoso Emuita) e qui riportata in ogni sua parte.

[Emuita] Buonasera Stefano, buonasera Luca
Luca: ciao!
Stefano: ciao!
[Emuita] Uno per volta visto che siete in due...potete descrivervi brevemente, i vostri hobby, passioni, e desideri?
Stefano: aaaaaaallora…. hobby: computer & elettronica (digitale). Desideri: lavorare con i computer & nell'elettronica (digitale)
[Emuita] Primo computer ZX Spectrum suppongo?
Stefano: beh, si'... certo! nel (lontano?) 1984: Spectrum 48K regalato
[Emuita] bei tempi...Tu Luca cosa ci racconti?
Luca: La mia prima passione: la mia ragazza che non mi molla un attimo. Poi su consiglio di mio cugino che mi ha iniziato all'elettronica.. poi e' diventata una passione che alla fine mi ha portato ai miei studi attuali
Stefano: io invece ho fatto tutto da solo!
Luca: Probabilmente devo allo Spectrum la mia passione attuale per l'informatica
Stefano: ho visto per la prima volta uno Spectrum a casa di un amico mio (sta 2 piani sopra di me da 20 anni) nel 1983 aveva un mitico Speccy 16K e ci dannavamo l'anima perche' i giochi 48K erano tanti e non funzionavano.
[Emuita] parliamo del vostro capolavoro....Realspectrum
Luca: idea di Stefano!
Stefano: Si', idea mia... ma c'e' voluto un anno per convincerlo!
[Emuita] Un anno... come mai tutto questo tempo?
Luca: la genesi di RealSpec e' particolare... Eravamo un po' stufi di MakeTZX, l'altro nostro cavallo di battaglia, e Stefano comincio' a dire: facciamo un emulatore a modo nostro, con tutte quelle cose che avremmo sempre voluto vedere negli altri emulatori in giro, ma io ero contrario: perche' ho contato circa un centinaio di emulatori Spectrum! Che bisogno c'era di un altro? E il poveretto (Stefano) ci ha provato per un anno.
Stefano: gia' gia'
Luca: Alla fine si e' prospettata una sfida: implementare alla perfezione il meccanismo della memoria contesa, una vecchia spina nel fianco della scena fino a quel momento...
Stefano: Eccome, nonostante in molti avessero tentato di emularla non c'era mai riuscito nessuno... Mi e' sembrata una buona scusa per tirar fuori l'ennesimo emulatore, anche se quello che c'e' scritto nei documenti comuni si avvicina molto a quello che e' il meccanismo reale…
Luca: E allora abbiamo cominciato a parlarne, in una birreria ad agosto...la sera prima che Stefano finisse le ferie cinque giorni dopo, c'era gia' il core Z80 pronto!
Stefano: eheheh! calma, calma!
Luca: Stefano era un anno che aspettava di scrivere il core
Stefano: Il penultimo giorno di villeggiatura andai a casa sua io gli scrissi il mainloop e ci mettemmo a progettare le basi primitive dell'emulatore.
Stefano: E dopo 10 giorni il 128K gia' faceva il boot! Memoria, I/O, ecc...
Luca: Lo abbiamo scritto davvero a tempo di record...poi sono iniziati i dolori a studiare le temporizzazioni dell'elettronica... pensavamo che fosse piu' semplice! Invece siamo piombati nel panico piu' totale, anche perche' scoprimmo che tutti i documenti tecnici disponibili erano sbagliati!
[Emuita] I documenti sul core del zx?
Luca: Su tutto, persino quelli sullo z80. Non so quanto abbiamo speso di telefono in quel periodo, eh Stefano?
Stefano: maaaaaamma mia……
[Emuita] Una domanda che interesserà tutti i nostri lettori... che liguaggio avete utilizzato per il core?
Stefano: Abbiamo utilizzato C puro e questo ci penalizza notevolmente in fatto di prestazioni, e' in C in vista dei porting
[Emuita] Avete in fabbrica qualche versione piu' performante magari in visual basic con supporto directX?
Luca: Abbiamo sempre avuto in programma la versione Win32 e Linux per questo ci siamo tenuti "leggeri"
Stefano: No guarda, il VB lo evitiamo come la peste, purtroppo il C consente di fare MOLTE piu' cose di qualunque altro linguaggio ma forse qui e' meglio che parli Luca !
Luca: Stefano si riferisce ai bug ci siamo imposti uno stile pulito di programmazione per evitare i soliti problemi quando cerchi di passare a un'altra piattaforma specialmente per il core, che e' codice simile a uno scioglilingua... devo dire che ci siamo pentiti prestissimo della versione DOS, appena la gente ha cominciato a lamentarsi dei soliti, logoranti, pietosi problemi di compatibilita' con le schede PCI, ecc
Stefano: e poi purtroppo dobbiamo arrenderci al fatto che il DOS va scomparendo
Luca: Per esempio, noi ci siamo affidati a librerie esterne per la gestione della SB e del VESA sempre per problemi di portabilita': la vita sarebbe stata molto piu' semplice se mi fossi scritto da solo il driver SB ma sarebbe stata fatica sprecata, comunque, useremo la prossima estate per fare il grande salto e spostarci su Windows
Stefano: Sara' un gran lavoro
[Emuita] Attendiamo con ansia
Luca: Penso che tutti i nostri prossimi programmi saranno nativi Windows specialmente dopo le ultime notizie su Windows ME abbiamo in mente dei giochini carini con DirectX. Appena finiamo di implementare le solite cose che tutti si aspettano da un emulatore, cominceremo a lavorare su altri aspetti
[Emuita] Sempre nel campo zx?
Luca: Si Sempre su Realspec, ma trasformandolo un po' nei confronti dell'utente rendendolo un po' meno conformista...
Stefano: Funzioni avanzate uniche… comuni a nessun altro emulatore
Luca: Aggiungendo effetti , per esempio il modo di concepire l'interfaccia grafica...comunque prima dobbiamo finire il lavoro, e poi c'e' sempre il famoso discorso che, corretto un bug ne spuntano altri 10
[Emuita] Arrivati a questo punto...una domanda che si saranno posti tutti... quanti programmatori italiani come voi si dedicano all'emulazione?
Stefano: Io l'ho fatto piu' che altro per cercare un riparo per quando il nostro caro amico decidera' di smettere di funzionare
Luca: Beh, Nicola e Mirko non sono abbastanza? Il MAME e' un fenomeno mondiale
[Emuita] Si sono grandissimi programmatori... ma come sappiamo hanno trovato supporto per i loro progetti solo oltreoceano
Stefano: Si', quello e' vero...
Luca: Avolte noi italiani siamo un po' troppo "passivi" troppo consumatori e meno produttori...forse perche' da noi non c'e' una

grande passione per l'informatica, io mi ricordo che gia' ai tempi dello Spectrum gli Svedesi erano dei campioni guarda la demoscene del PC: e' la stessa cosa!!!

Luca: Ultimamente mi sembra che ci siano piu' iniziative e siti come emuita sono fondamentali

[Emuita] Grazie. Cosa consigliate a chi vuole iniziare l'avventura di programmare un'emulatore?

Luca: Di guardarsi intorno e provare a inventare qualcosa di nuovo

[Emuita] In che senso?

Stefano: Nel senso che bisogna essere originali alla ricerca di quel qualcosa in piu'... che distingua e comunque avere bene in testa quello che si vuole fare poi piano piano il progetto, se e' fatto bene, cresce da se' e le nuove idee si presentano da sole.

[Emuita] Ultima domanda....secondo voi con le nuove utenze che chiedono sempre di' piu' emulazione nuove console/arcade il vero retrogaming vivra' ancora per molto?

Luca: Il vero retrogaming vivra' finche' non ci sara' il ricambio generazionale non so quanto potra' essere interessato il ragazzino che non ha mai visto dal vivo i coinop del mame

Stefano: Sembra quasi destinato ad essere una tradizione da tramandare di padre in figlio

[Emuita] Magari il loro retrogaming sarà Virtua Striker.

Luca: Appunto... i termini cambiano a poco a poco tra poco anche la playstation 1 sara' retrogaming!

[Emuita] ok ok avete reso il concetto. Vi ringrazio per la vostra disponibilita' e vi auguro tanta fortuna per i vostri progetti futuri

Tolla in Festa 2004

Tolla in Festa_

Sabato 27 e domenica 28 novembre 2004 - Lavena Ponte Tresa (VA)

Si e' tenuto il 27 e il 28 Novembre 2004 un meeting dedicato al retrocomputing presso Lavena Ponte Tresa in provincia di Varese sul confine svizzero. Si tratta di una novita' in questo campo come riportato sul sito ufficiale: "Un nuovo concetto di "evento" nel retrocomputing italiano preso in prestito da altri hobby tecnologici. Un concetto di maggior interazione tra visitatore, appassionato e macchina, un luogo e momento in cui smontare, pulire, montare e resuscitare pietre miliari di ere tecnologiche passate. Un grande laboratorio aperto in cui ci si possono anche sporcare le mani con la polvere dei decenni accumulata dentro dinosauri metallici o su piccole scatolette di plastica domestiche". Questo e' quanto riportato sul sito del meeting organizzato da Gianni "BBK". Durante l'evento e' stato possibile far riparare il proprio ZX da Andrea Vavassori e si e' potuto ammirare lo Sprinter in azione con tanto di "guanto virtuale" che dovrebbe emulare il funzionamento del mouse. Oltre ovviamente agli ZX e Sprinter, e' stato anche possibile ammirare e provare altre macchine come Commodore, Sun, Apple e SGI. Durante la giornata si e' poi potuto assistere a riparazioni e ripristini di vecchie macchine non funzionanti e proiezione di alcuni demo. Il tutto si e' svolto in una abitazione adibita a tale scopo ed e' stato disponibile anche il pernottamento.

Purtroppo non ho potuto partecipare all'evento ma grazie a "Flashback" (un appassionato di Amiga conosciuto a Varese Retrocomputing 2004), sono riuscito a "strappare" un reportage dell'evento.

" Magari fossero tutti cosi' gli incontri. Laboratorio a disposizione per le riparazioni. Angolo internet per chi non puo' fare a meno di seguire i suoi affari in rete. Sfide videoludiche con tifo da stadio. Divertimento assicurato. L'evento si è dimostrato veramente all'altezza delle aspettative, superandole. Questi due giorni sono passati lietamente, tra macchine interessanti, focacce, cavi di rete, sigarette, battute, cacciaviti e tute le altre cose che fanno parte dell'habitat del retrocomputerista. E' andata benissimo: 2 giorni di puro divertimento e retrocomputing. Sono arrivato il sabato alle 14:00 circa, portandomi dietro il mio A1200 con il monitor.

Bruno G., Gianni Z. e un appassionato con un coperchio di un Sinclair ZX80 al Tolla in Festa

Alcuni Mac al TiF

Saluto tutti e dopo i saluti mangiamo fino alle 14:30 circa. Poi facciamo spazio al mio 1200 e fino alla sera le macchine restano invariate, cioè: il mio A1200, una Sun Voyager, alcuni Mac compatti, un'Apple II, un'Acorn 9000, dei PET 8032/4032/PET 2001, un C64SX, vari Sinclair, l'A4000 e il CDTV di AlphaPi, i 1200T di ss4 e ZaXxon e l'A1000 che fino ad un mese fa era mio, appena passato nelle mani di BBK...Nella seconda stanza invece ci sono varie Sun, SGI e alcune Octane. Poi si aggiunge anche Fabio Borborini con il suo Digital PDP-11 e altra robetta. A cena pizza per tutti e fino a circa le 2:00 di notte restiamo tutti in piedi davanti alle macchine a smanettare (con il mio intervento su un secondo A1000 di BBK, che il sottoscritto è riuscito a renderlo funzionante) per poi, poco dopo, recarci in albergo. Il giorno dopo alle 9:30 circa ero già li, insieme a pochi altri. Nella mattinata io e SnoopyX siamo andati a prendere il mio Mac Performa 5400/180 che risiedeva nella cantina di Gianni, e l'abbiamo messo accanto all'SX64, spazzando via quello che era il mio A1000. Poco dopo si aggiunge anche mau_rizio con il suo NES, SNES, Nintendo 64 e GameCube, che, gentilemnte, ci spiega la storia della mitica saga "Mario" per Nintendo naturalmente. A pranzo schiaccino per tutti e, subito dopo, l'Isaac Team ha portato il loro robottino, facendolo camminare in su e in giù per la piccola stanza, spiegandoci il suo funzionamento. Una piccola dimostrazione insomma. Non fanno in tempo ad arrivare le ore di viaggio) con la bauliera carica di: A1200 + Monitor, Mac Quadra 700, Commodore 128, Commodore 1571, Mac Performa 5400/180 e Sun SparcStation 4.

"Isaac" il robottino

Un'altra testimonianza e' di seguito riportata:

Sabato mattina partenza in orario decente (ho dormito fino alle 07:00). Vado a prendere GinoPilotino e Wise, caricando sulla mia bella macchinuccia tutto quello che andava portato. Il viaggio e' tranquillo, rilassante ed arriviamo per mezzodi' da Gianni.

Scaricata parte della roba aiutandoci con un carrello della spesa per il trasporto della tolla presso il suo domicilio fiscale iniziamo a vedere cartelli minacciosi. Arrivati ci accolgono i presenti (fortunati loro ad essere arrivati prima).

Posa qui, dai una mano li, arriva l'ora di pranzo che tra l'altro era ottimo (peccato non aver mangiato piu' pasta, ho dovuto precipitarmi sul resto altrimenti sarei rimasto a bocca asciutta. Nel pomeriggio vediamo Isaac (per fortuna hanno dato un nome che mi piace alla loro creazione i ragazzi del Poli) fare i suoi esercizi di palleggio e mettiamo a posto il mio Classic. Nel frattempo consegno parte della roba che avevo deciso di cedere ad un amico di colui che avrei dovuto incontrare.

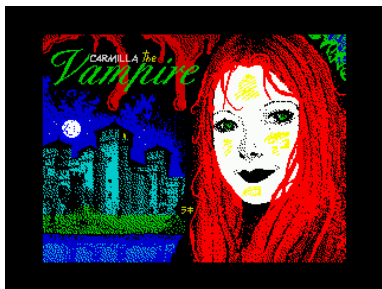
La sera una bella pizza e poi tutti in rete a divertirsi, io con l'iBook, gli altri coi loro sistemi (ne approfitto per farmi una partita on-line a Go mentre altri giocano a scacchi in camera/cucina). Mattina, colazione e subito a mettere a posto macchine varie, smembro un Classic Color per sostituzione plastiche, il PDP 11 riparte e boota, la Vax annaspa, la SGI PC164LX a 600Mhz riparte , le Sun SparcStation 4 idem. Nel mentre parto e vado a ritirare 300kg di riviste. Arrivato dopo un ora (ci voleva mezzora, secondo Viamichelin e secondo altre info) presso la persona che me le doveva cedere oltre ad esse porto a casa un Commodore PC ed una stampante Epson (non ricordo il tipo ne' dell'uno ne' dell'altra, sono a casa di Gianni per mancanza di spazio sulla mia macchina) e altro hardware pc. Vedo un Apple IIe appoggiato in cantina, su uno scaffale pieno di altre cose, una lacrimuccia mi scende ed il mio sistema nervoso rischia di cedere, non ho potuto portarlo via, verra' comunque messo in vetrina dal suo proprietario. Purtroppo non ci vediamo ma ci sentiamo per telefono. Tornato da BBK, carico tutto in macchina, saluto tutti e mi faccio il viaggio di ritorno. Tutto ok, perfetto, e' stato fantastico. Eccovi uno stralcio dell'elenco delle riviste: BiT, Personal Software, Super Apple, OS/2 Magazine, SuperBit (allegati a BIT), M&P Computer, Micro, Windfall (poi Apple User), Prectical Computing, Compute!, Compute!'s Apple, Creative Computing, InCider, Personal Computer World, etc. etc.

Dizzy ci riprova!

Il piu' famoso ovetto degli anni 80, nato su uno Spectrum, continua la sua saga. Stavolta si tratta di una avventura testuale in russo anche se l'autore prossimamente lo tradurra' in inglese. Il gioco presenta due semi schermate: quella piu' in alto contiene la descrizione dell'ambientazione mentre nella seconda meta' dello schermo sara' possibile scegliere tra le frasi messe a disposizione. Chi volesse provare il primo gioco del 2005 per ZX lo puo' trovare all'indirizzo: http://scenergy.natm.ru/files/dizzy_fr.zip Chi volesse contattare l'autore l'indirizzo email e': dizzyforever@mail.ru

Demo: l'Italia entra in gioco!

Ormai la notizia ha fatto il giro di tutto il mondo (beh... forse meglio dire nell'est europeo): anche l'Italia ha cominciato a farsi sentire nella scena dello ZX Spectrum: prima con il Minigame 2004 vinto da un italiano e di recente con la presentazione di un lavoro per la competizione "Graphics" di KidSoft 2004 svoltosi in Russia nel mese di Dicembre 2004.

Lo splendido lavoro di Lucky con "Carmilla" purtroppo non ha battuto la classifica, forse per campanilismo dei votanti russi che in mezzo ai lavori dei loro connazionali avranno trovato poco interessante una produzione straniera. Il fatto e' che comunque il nostro Lucky, gia' famoso per la intro di 4K race e per gli sprites del gioco, si e' aggiudicato tutto sommato un buon punteggio anche se, confrontando il suo lavoro con quelli in competizione, avrebbe potuto guadagnare molto di piu'. Intanto il nick Lucky e' gia' comparso su diversi siti e staremo a vedere se il futuro ci riservera' qualche sorpresa: di sicuro un demo party come "Antique Toy", dove vengono presentati lavori da tutto il mondo, sara' forse piu' redditizio in termini di punti in classifica anche se, conoscendo la simpatia che nutrono gli inglesi nei nostri confronti, la battaglia sara' dura!

Matthew Smith: una leggenda, un mito

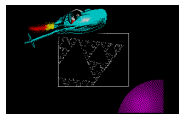
Qualcuno lo avra' sicuramente gia' sentito. Molti lo considerano un mito dalla genialita' e dalla originalita' davvero unica. Io lo considero semplice programmatore che ha fatto di un gioco la sua fortuna ma che quest'ultima e' stata anche causa dei suoi mali. Per chi non lo conoscesse si tratta di un programmatore inglese completamente fuori di testa che ha inventato per lo ZX i famosi

Manic Miner e Jet Set Willy. Quest'ultimo divenne una vera e propria mania in Inghilterra tanto che rimase ai vertici delle classifiche dei videogiochi per parecchi mesi. Questo fece fruttare a Matthew Smith una fortuna e, forse per l'entusiasmo o per qualche altro fattore di cui non si conoscono i particolari, Matthew decise di allontanarsi dalla programmazione per sempre forse intenzionato a vivere di rendita. Sparì dalla scena senza lasciare tracce e non dando piu' notizie di se nonostante fosse stato ingaggiato a far uscire un seguito dei propri giochi dalle software house. Il gioco rispecchia parecchio il suo carattere: sicuramente fuori dal comunte, psichedelico, strano, allucinato. Non c'e' da meravigliarsi se Matthew facesse anche uso di sostanze stupefacenti. Solo una mente contorta e' riuscita a creare giochi simili. Opificio Ciclope (www.opificiociclope.com), una ditta di Roma, ha prodotto un cortometraggio - documentario presentato addirittura al Festival di Cannes sulla vita di questo strano personaggio andandolo addirittura a cercare per capire quale fine avesse fatto questo "mito" dei videogames. Purtroppo il filmato (in inglese e finlandese sottotitolato in italiano) finisce lasciando un po' di amaro in bocca a coloro che si aspettano di vederlo ancora in carne ed ossa. Le informazioni su questo video si trovano sul sito stesso mentre il filmato vero e proprio in DivX e' scaricabile dal sito http://zxvideos.speccy.cz consigliato pero' solo a chi dispone di una connessione veloce in quanto occupa circa 400 Mb. Consiglio vivamente la visione di tale filmato in quanto si parla particolarmente della Sinclair e dello Spectrum in generale. Un altro filmato interessante che riguarda Matthew Smith lo trovate sempre sullo stesso sito (Video n.3) ed e' una intervista fatta proprio al personaggio che spiega a grandi linee una delle sue creazioni. Matthew Smith di recente e' tornato sulla scena partecipando ad un meeting che si e' tenuto in Inghilterra ma la sua comparsa non ha fatto particolarmente parlare di se'. Differentemente dalle opinioni altrui a me piace ricordarlo come programmatore veramente competente piuttosto che come personaggio fuori dal normale anche se so che questa e' una opinione soggettiva.

Convertire i nastri

No, non voglio spiegare come si convertono le cassette (a tal proposito rimando al sito o ai numeri precedenti di questa stessa rivista). Questa volta ci tengo a precisare quale e' lo scopo della conversione: non solo la possibilita' di rivivere sul pc odierno i giochi dello Zx ma e' anche importante preservare dalla distruzione una parte della storia dell'informatica. Fortunatamente il gruppo "Ramsoft" ha inventato il miracoloso formato tzx il cui compito non e' soltanto una conversione del gioco o del programma fine a se stessa, ma anche conservare lo "scheme loader" e lo "Screen$" di caricamento in modo da poter emulare in tutto e per tutto lo Spectrum anche nelle tediose attese di loading. Questo perche' esistono fanatici che apprezzano anche le varie versioni di turbo, le schermate di caricamento che spesso erano dei piccoli veri e propri capolavori grafici e perche' no, anche le protezioni da aggirare. Poi esistono giochi come Joe Blade II che durante il caricamento presentano addirittura dei videogame per poter allietare l'utente durante l'attesa. A tal proposito sono nati dei siti come Perfect Tzx che con il loro "tape preservation" hanno creato una sorta di mega archivio di software per Spectrum che, grazie all'utilita' playtzx, e' possibile riversare in un qualsiasi momento su nastro il gioco o il programma desiderato senza rischiare di perdere fedelta' e senza incorrere al problema della smagnetizzazione dei nastri dovuta al tempo. Insomma il Tzx e' il formato per eccellenza di interscambio dei dati con le cassette in modo preciso e l'idea e' piaciuta anche ad altri appassionati che hanno implementato lo stesso procedimento per altre piattaforme come l'Amstrad CPC e il C64. Il funzionamento e' semplice: Maketzx al suo interno ha diverse temporizzazioni per i vari loader utilizzati. Vengono confrontate le forme d'onda e riconosciuti i bit. Il risultato e' che il tzx prodotto, nonostante sia fedele quanto un wave, e' delle dimensioni massime dell'occupazione dei dati nella ram: in questo caso solo 16, 48 o 128K. Nel caso invece che il loader non fosse presente negli schemi di temporizzazioni di Maketzx? Semplice: qui interviene un'altra utility chiamata CSW che purtroppo non e' molto supportata dagli emulatori quanto il tzx ma che permette di campionare un nastro interpretando i singoli bit senza il confronto con gli "scheme loader": il risultato quindi sara' un po' piu' capiente in termini di occupazione su disco ma di sicuro meno di un file wave: come se quest'ultimo fosse convertito a 2 bit mono a 32 Khz.

Hooy-Program demo group

Di demo ne abbiamo gia' parlato parecchio nei precedenti numeri spiegando (spero) esaurientemente cosa sono e come si svolgono. Questa volta pero' ho voluto pubblicare l'intervista ad un demo group molto attivo. Forse uno dei piu' attivi attualmente per quanto riguarda la cosiddetta "Spectrum scene". Il gruppo, capeggiato da un ragazzo il cui nick e' Yerzymey (talvolta anche semplicemente Yerz), lavora attualmente principalmente anche con il progetto "AY-Riders" producendo musica con lo ZX. Tale gruppo e' formato da ragazzi inglesi, russi, polacchi e cechi i quali pubblicano on line le loro composizioni e talvolta suonano addirittura dal vivo in qualche locale. I demo presentati da Hooy Program generalmente sono graficamente molto semplici: sembrano quasi disegni fatti a matita da un bambino ed e' questa la differenza e il loro punto di forza: disegnare vignette con un ottimo sottofondo musicale. E' anche vero che altre produzioni sono graficamente davvero apprezzabili come il famoso "Loosing Victoria" oppure tecnicamente molto avanzate con uso di Gigascreen ed effetti di scrolling davvero speciali come "Big Chuj" o "Pondlife megademo". L'intervista, curata da un certo "Elph/Cpu", e' stata interamente tradotta da Alfonso M.

"Quando rimediai quelle musiche di Yerz, ascoltando quei suoni "oldschool" (lo stile di noi pionieri all'epoca) e guardando quelle foto pazze, capii che Hooy-Program era il gruppo europeo per Spectrum piu' attivo, assolutamente imprevedibile, spremicervelli e grondante di idee quasi schizofreniche. E' interessante sapere cosa c'e' dietro gli schermi e come e' cominciata l'avventura di Yerz e dei suoi amici".

E/C: *Ho sentito che Hooy-Program e' stata fondata nel 1989, e' vero? E' eccezionale, perche' qui nella ex-URSS all'epoca non c'erano gruppi...*

Y: beh, si', e' vero. Cominciai a lavorare sul mio primo demo col nome Hooy-Program nell'inverno del 1989, e lo rilasciai nel 1990. Ovviamente il demo era assai primitivo, ma quello fu l'inizio di h-prg. Il nome Hooy-Program fu inventato perche' ho sempre voluto creare programmi divertenti, nel senso cioe' di qualcosa in cui c'entrasse il senso dello humour. Mi piaceva guardare quei divertenti ZX-demo polacchi (di Kaz e Ziutek, di Esi e di tanti altri) e mi veniva sempre da ridere! Cosi' decisi di far ridere la gente anch'io. Hooy-Program ha nella sua storia una sola interruzione, di due anni, tra il 1994 e il 1995. Dopo i demo del '93 pensammo addirittura che lo Speccy fosse morto, che nessuno fosse piu' interessato nella programmazione ZX. Ma nel 1996 trovai su internet tantissimi nuovi software e non potei fare a meno di ricominciare a scrivere demo (come faccio ancora oggi). Abbiamo avuto nel gruppo tanti strani membri, che oggi non collaborano piu'... abbiamo fatto qualche demo un po' pazzo anche per PC.

E/C: *Ci piacerebbe sapere cosa significa "hooy" nella tua lingua...*

Y: Eh, eh... ehm... "huj" nella mia lingua ed in russo significa pene e il nostro nome "hooy" gioca su quello. Purtroppo c'e' gente senza senso dello humour che per questo preferisce ignorarci, ma beh, vadano a farsi friggere!

E/C: *Chi sono i membri del gruppo oggi? Dicci qualcosa su ognuno.*

Y: Dunque, ci sono io - Yerzymey, polacco - musicista. Faccio anche qualcosa in grafica, provvedo alla diffusione dei nostri lavori e... obbligo tutti a lavorare.
Vavrzon - grafico, progettista, polacco. Ma in realta' il suo lavoro nel nostro gruppo consiste quasi esclusivamente nel trangugiare Vodka
Hellboj, programmatore, e qualche volta grafico; ceco.
Gasman, programmatore, musicista; inglese.
Tdm, programmatore e musicista; ceco.
Expirt, programmatore, e particolarmente matto.

E/C: *Expirt e' l'ultimo acquisto... Dicci di piu', cosa fate nella vita - mi rendo conto che non e' proprio una domanda da "demoscene" ma e' interessante sapere cos'e' la vostra vita?*

Y: Non so ancora molto di Expirt; Hellboj studia fisica nucleare, Vavrzon psicologia; io lavoro alla Opel (eh, lo so che e' noioso) e studio... uh... com'e' che lo chiamate voi, conoscenza delle culture...
Habib, ha finito gli studi teologici.
Gasman? Non ho idea, come pure per Tdm (davvero).

E/C: *Secondo te, quali sono i prodotti piu' significativi del vostro gruppo?*

Y: Hmm... i piu' tipici per noi sono i cosiddetti demo "old-school". Ma e' difficile dire quale sia il piu' significativo, forse lo potrebbero dire quelli che guardano i demo stessi. Quelli che a me piacciono di piu sono "Cannon ball" e "Pondlife" (quest'ultimo e' la mia piu' grande collaborazione con Gasman). Ma vado matto soprattutto per i nostri demo pazzi come la serie "Crapmo" e i demo "Dupa Biskupa" Eh, eh! Li scriviamo cosi': ci sediamo, ci scoliamo un po' di vodka e scriviamo codice. E' divertente.

E/C: *Capisco quello che dici, noi facciamo lo stesso... C'e' qualche novita' in arrivo, prossimamente?*

Y: Ho appena completato una grossa collezione di pezzi audio, "Yerzymey's Music-Tape", probabilmente la piu' grossa mai fatta per lo Spectrum. Ci sono quasi una quarantina di miei motivetti creati tra il 1998 e il 2001. Poi, beh, abbiamo in sviluppo un demo in collaborazione con Expirt (che e' "new-school"), e in programma un demo da fare con Hellboj - un megademo "old-school" - e forse pure qualcosa di "new-school", sempre con Hellboj.

E/C: *E' uno spasso sentir parlare di software in arrivo da voi, speriamo di vederli a qualche party di quest'anno. Come vanno le cose con altri gruppi per Spectrum nella tua citta'? Qui a Rybinsk le cose sono cambiate un po', poiche' alcuni devono lavorare parecchio per vivere, e quindi alcuni dei programmatori hanno poco tempo per creare, perche' le corporazioni multinazionali hanno assorbito del tutto la loro vita...*

Y: Beh qui a Cracovia resta solo Iceman a scrivere demo per ZX, ma a quanto ne so lui ora e' un serio dottore, eh, eh, chissa', forse potrebbe aver abbandonato lo Spectrum... Spesso pare che io sia l'ultimo demo-maker per ZX di tutta la Polonia... C'era DC-Pak/Claw, ma e' muto da anni... C'era Jordan/Exodus, disse perfino che avrebbe rilasciato qualche demo, ma non ne e' mai venuto su alcunche'... E' triste dirlo, purtroppo.

E/C: *Parliamo del passato... Oggi siamo in grado di sapere come vanno le cose, ma dieci anni fa non c'erano contatti dal nostro paese verso l'estero. Come rimediavi nuovi demo all'epoca?*

Y: Demo e utility le prendevo da un mercato... no, non i negozianti, no, ma da quel gran mercato dove si compravano e vendevano programmi (versioni piratate, ovviamente, illegali). Era l'inizio degli anni novanta, erano tempi davvero frizzanti. E poi i software rimediati dagli amici...

E/C: *So che c'erano molti "cracker" in Polonia, chi e' stato secondo te il piu' grande?*

Y: Non ricordo molto... Ricordo i crack da Bill Gilbert, Kicia, Radxcell e altri. Quanto agli hacker, c'erano Chris, Jacek Michalak, ma non ne ricordo molto, specie di questi tempi che si beve vodka con Habib e Vavrzon.

E/C: *Molta gente ha gia' letto tante*

interessantissime notizie su internet quanto alla vostra grande produzione audio basata su AY. E' un'ottima idea; dicci qualcosa su come e' nata, sui progressi, sui progetti...

Y: Ho scritto due tracce audio per ora; la musica viene creata sullo Spectrum (basso, percussioni, effetti speciali) e il resto e' aggiunto con strumentazione professionale (guarda qui: http://spectrum-of-terror.mp3.com.pl/). Per ora solo Factor6 mi ha mandato alcune melodie da remixare; in effetti io ho messo su questo progetto per lo piu' per i russi, perche' compongono parecchia roba hard techno. Ma dalla Russia ancora nessuno mi ha dato segni di vita... ...non ne conosco il motivo.

E/C: *E' passato molto tempo dalle nostre ultime email con Yerz. La quantita' di cose che diffonde per lo piu' per posta elettronica e' sempre dello stesso grande livello, sono cominciati nuovi progetti (AY-riders), poi Gasman ha rilasciato un demo per Asm2002, per non parlare dei party locali a base di alcoolici organizzati dagli stessi Hooy-Program... Speriamo che questa energia maschia e irrazionale sia interminabile e ci faccia ammattire a suon di pezzi artistici mai visti prima su questo pianeta!*

Lo Sprinter sul televisore!

Che fine ha fatto lo Sprinter e il suo team? Il cosiddetto "wide sleep" di cui si e' parlato a lungo nel 2003 quando la PeterPlus ha deciso di sospendere il progetto per un periodo indeterminato si hanno avuto scarse notizie. Uno degli autori ha deciso di collaborare con Max Timonin per la nuova versione di ATM Turbo implementando interfacce ed estensioni gia' presente sullo Sprinter. Altri invece hanno cambiato lavoro. Shaos (Alexander Shabarshin), autore dello Sprint (emulatore Sprinter per pc) ora lavora in una ditta di tv via cavo a New York assieme a molti nomi noti di Petersplus: Alex Goriachev, Denis Parinov, Anton Enin. Questi ultimi sono proprio gli "inventori" di quello che e' stato il clone piu' potente e forse piu' longevo dello ZX. Oggi costruiscono un tv-box per la televisione interattiva (un po' come la VideoStation di Fastweb) in grado di offrire servizi e svago con un normale televisore. In particolare Anton Enin con il suo gruppo ha creato per questo tv box il gioco Thunder in the Deep ovvero il gioco piu' bello che sia mai stato prodotto per Sprinter. Gli americani avranno quindi da divertirsi con un gioco progettato per un clone ZX in Russia. Intanto Shaos detiene il progetto NedoPC e sta ancora aspettando da Petersplus (che attualmente vende normai personal computers) i progetti dello Sprinter per poter iniziare una produzione di questo computer o di un suo possibile clone. Sembra strano ma questa attesa potrebbe esser dovuta ad una possibile riapertura da parte di Petersplus del progetto Sprinter: Mac Baster, Roman Chunin "CHRV", Vladimir Karpenko "cr0acker" sono in contatto con Alexander e prossimamente (si spera) dovremmo riuscire ad avere qualche notizia in piu'.

QL notizie

Wolfgang Lenerz ha messo a punto un programma per stampare testi su stampanti per PC tramite Proforma. Si può scaricare il tutto da: http://www.scp-paulet-lenerz.com/14mljkl24/wolf/download/
Credo la stampante debba perlomeno parlare i linguaggi HP o Postscript (non funziona con le stampanti da 25 euro che vengono gestite direttamente da Windows).

Se ho ben capito l'assembler freeware Gwass ora è compatibile con le macro di QMAC quindi è possibile compilarsi gratuitamente SMSQ/E (Qmac costava qualche euro da JMS). Per scaricare Gwass andate sulla mia web page e cercate il link al SQLUG. Per i sorgenti SMSQ/E sempre dalla stessa pagine si trova il link http://www.geocities.com/dsantachiara/davideita.htm

Il calendario QL 2005 si può scaricare da http://homepages.tesco.net/dilwyn.jones/calendar/calendar.html

Si ricorda il sito da cui è possibile scaricare l'emulatore QL UQLX (pagina in italiano): http://uqlx.dokos-gr.net/indexit.html

Ecco le specifiche e le spiegazioni tecniche del nuovo window manager di Marcel Kilgus http://www.kilgus.net/smsqe/display.txt

http://www.rwapsoftware.co.uk/QWord.html
Da questa pagina (scorrete in basso) potete scaricare la versione demo del software QL QWord. L'installazione deve essere lanciata sotto Windows ed in pochi secondi vi troverete sul desktop un icona per lanciare QWord. Sembrerà di avere un gioco PC ma in realtà si tratta di un programma QL che gira sotto una versione demo di QPC2 appositamente installata.

http://jgrimbert.free.fr/ql/download.html
Qui potete trovare l'utilità FDISK che gira sotto il pointer environment. Permette di partizionare il disco su cui gira QPC2. Da usare con cautela!

http://uqlx.dokos-gr.net/turbo335-booklet.zip
http://uqlx.dokos-gr.net/turbo335-single.zip
Il manuale del Turbo Toolkit

http://www.jdh-stech.com/
Ecco il nuovo front end QDT. *D.S.*

Il mio programma politico? Le tre "**S**": **S**olo **S**pectrum **S**inclair

Il clone del mese

Il clone di questo mese e' il Quorum. Prodotto nel 1994 - 1995 in Russia. Abbastanza diffuso quanto l'Hobbit di cui abbiamo gia' parlato in un numero precedente. Non dispone di particolari caratteristiche. Ne sono state prodotte solo 2 versioni che differiscono di poco. Vediamolo meglio nel dettaglio.

Quorum 128K (prima versione)

Dichiarato completamente compatibile con lo ZX originale (anche se nutro forti dubbi di cio'), processore Z80 a 3,5Mhz (anche qui non ne sarei poi così tanto sicuro. Credo che si tratti di un clone), 128K ram e 64K rom, pulsante NMI per attivare il Shadow Service Monitor (debug), chip suono AY opzionale, controller integrato per 2 floppy betadisk, rom disk, porta joystick Kempston e Sinclair compatibile, porta parallela, uscita tv.

Schermata di boot. Notare i font differenti dai classici Sinclair

Quorum 128K + : si tratta della versione modificata con l'aggiunta del chip sonoro e di un floppy integrato nel case (non visibile nella foto) e due opzionali esterni, uscita Rgb oltre alla tv e connettore bus Spectrum.

La schermata di boot del Quorum 128 +

SUL PROSSIMO NUMERO

Il prossimo numero sara' davvero interessante! Si parlera' di OFFicine ONiriche, ci sara' una intervista a Paolo Ferraris, si parlera' del demo party "Forever" e molto altro!

Tra due mesi "on-line" l'ottavo numero di Sinclair ZX Notizie!!!

RINGRAZIAMENTI

Davide B. per l'articolo di prima pagina, Alfonso M. per la traduzione dell'intervista a Hooy Program, Davide S. per l'articolo del QL e tutti coloro che hanno collaborato per questa rivista.
Sinclair ZX Notizie e' un periodico bimensile gratuito liberamente scaricabile e distribuibile a patto che non venga modificato il contenuto degli articoli e venga riportato l'indirizzo web della rivista. Per segnalazioni, commenti, consigli e per inviare gli articoli:
zxspectrum@hal.varese.it